

Потребность в чистой событийности, в естественном самовыражении индивида в социальной реальности позволяет констатировать необходимость проектирования и организации этического пространства.

РАЗРАБОТКА СТРУКТУРЫ КУРСА «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ» С УЧЕТОМ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА

Зиновьева Е.А.

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина,
Екатеринбург*

Ключевые слова: компьютерные технологии, графический дизайн, практико-ориентированный подход

Конечный продукт, создаваемый специалистом-дизайнером, в большинстве случаев сегодня не может быть создан без использования различных графических компьютерных программ. В настоящее время разнообразие соответствующих программ очень велико. Имеется как достаточно узко специализированное программное обеспечение, так и программы широкого профиля использования.

Подготовка будущих специалистов-дизайнеров должна быть ориентирована на текущие запросы рынка труда, которые подвержены быстрым изменениям в области используемых при создании конечного продукта компьютерных технологий. Организациям и предприятиям нужен, прежде всего, практико-ориентированный специалист, способный к самоорганизации и самообучению.

Организация учебного процесса в рамках практико-ориентированного подхода способствует формированию высокого

уровня осознания учащимися актуальности и необходимости получаемых знаний, развитию внутренней мотивации обучения, создает условия для самостоятельного овладения новыми компьютерными технологиями. Для создания учебного курса, формирующего готовность будущего специалиста отвечать современным требованиям рынка труда, необходимо постоянно поддерживать соответствие содержания обучения современному уровню развития компьютерных технологий в дизайне.

Создание учебного курса начинается с разработки некоего "каркаса", определяющего основную логику обучения, а именно, с выделения направлений компьютерной графики, которые обязательно должны быть представлены в учебном курсе.

На сегодняшний день имеется множество направлений компьютерной графики, из которых необходимо выбрать для обучения студентов соответственно объему читаемого курса наиболее важные и практически востребованные. Если рассматривать имеющиеся сегодня на рынке основные компьютерные технологии применительно к графическому дизайну, то к ним можно отнести:

- векторную графику,
- растровую графику,
- настольные издательские системы,
- мультимедийную анимационную двумерную графику,
- WEB-дизайн,
- видеомонтаж,
- дизайнерскую 3D-графику и анимацию,
- CAD-системы.

Безусловно, эти технологии применяются в различных сочетаниях в разных видах дизайнерской деятельности - это книжная, журнальная и газетная полиграфия, разработка фирменных стилей, сувенирная продукция, создание сайтов и многое другое. Поэтому при формировании структуры курса необходимо, прежде всего, учесть практическую значимость и широту использования тех или иных технологий в различных сферах деятельности на текущий момент. Сложность заключается в том, что происходит постоянное появление

новых информационных технологий и сфер деятельности, связанных с ИТ. Кроме того, быстрые изменения постоянно происходят в рамках отдельных графических пакетов и технологий. Поэтому по опыту работы структуру курса приходится модифицировать каждые два-три года. В частности, если 3-4 года назад больший упор делался на использование компьютерных технологий в области полиграфии и технологические особенности применения графических пакетов при создании полиграфического продукта, то сегодня не менее важным стало использование компьютерных технологий в области WEB-проектирования и мультимедиа, где существует масса своих технологических особенностей и нюансов при применении компьютерных графических технологий.

Исходя из практико-ориентированного подхода к методике обучения студентов дисциплине "Компьютерные технологии в графическом дизайне" разработана следующая структура курса:

1. Теоретические основы компьютерных графических технологий. Этот раздел курса очень важен, при самом сжатом изложении требует не менее 10-12 часов и содержит информацию, необходимую для освоения всех остальных разделов курса. Он включает в себя информацию о типах компьютерных изображений и их параметрах, основных цветовых режимах изображений, файловых форматах для хранения изображений, системе управления цветом на компьютере и ее составляющих.

2. Работа с векторными графическими изображениями. Ориентируясь на требования рынка труда к специалистам в области графического дизайна, представляется целесообразным в этом разделе изучать два основных векторных графических пакета - CorelDraw и Adobe Illustrator. К тому же это обусловлено и наличием довольно существенных различий в технологиях и инструментах этих пакетов. Этот раздел курса требует порядка 36 часов с учетом изложения особенностей и различий обработки векторных изображений в двух широко используемых на практике пакетах векторной графики.

3. Работа с растровыми графическими изображениями. Этот раздел имеет смысл строить полностью на использова-

нии пакета Adobe Photoshop, функционал последних версий которого выходит за рамки возможностей по обработке растровых изображений. Используя инструменты пакета, студентов также можно ознакомить с основами видеомонтажа и трехмерной графики. Этот раздел курса требует порядка 32 часов с учетом изучения расширенных возможностей пакета.

4. Настольные издательские системы. Это профессиональное направление деятельности графического дизайнера требует знаний по использованию целого комплекса программного обеспечения и технологических требований, предъявляемых к полиграфическому дизайн-продукту. Раздел требует порядка 36 часов с учетом изучения возможностей последних версий пакетов Adobe InDesign и Adobe Acrobat Pro, микротипографики и основных правил верстки, принципов подготовки технологически корректного полиграфического макета.

5. Мультимедиа и WEB-дизайн. Представляется логически обоснованным объединение этих направлений в один раздел учебного курса, поскольку в данном разделе акцент делается на профессиональной деятельности дизайнера в области Интернет-технологий. Этот раздел является наиболее динамично меняющимся разделом учебного курса. Он обязательно должен содержать теоретическую часть, представляющую собой обзор множества технологий, используемых при разработке сайтов. Это позволяет определить место и роль дизайнера в сложной технологической цепочке, используемой при создании интернет-ресурсов. Помимо растровых и векторных графических пакетов, используемых при разработке дизайна сайтов и их отдельных элементов, специалист-дизайнер, работающий в этой области, должен знать технологию Adobe Flash, основные принципы HTML+CSS верстки. Каждый студент должен создать в ходе обучения небольшой сайт с помощью одной из распространенных систем управления сайтами (например, WordPress или Joomla). Раздел требует порядка 36 часов и содержит наибольший из всех разделов курса объем самостоятельной работы.

Литература

1. Тозик В.Т., Корпан Л.М. Компьютерная графика и дизайн. / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. М. : Academia, 2014. - 208 с.
2. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. / Д.Ф. Миронов. СПб.: Изд-во «БХВ-Петербург», 2008. - 560 с.

СТИЛИЗОВАННЫЙ АВТОПОРТРЕТ КАК ФОРМА САМОПОЗНАНИЯ ЛИЧНОСТИ

Зорина А.Ю.

*Уральский федеральный университет имени первого
Президента России
Б.Н. Ельцина, Екатеринбург*

Ключевые слова: дизайн-образование, автопортрет, имидж, стилизация, мировоззрение, личность, компетенции.

В информационном обществе приоритетными являются подходы к процессу обучения в высшей школе, требующие внедрения новых обучающих технологий и педагогических приемов, которые способствуют, с одной стороны, приобретению ключевых компетенций, а с другой — формированию творческой личности. Специфические черты дизайн-образования на этом этапе обусловлены интегративным и рациональным характером дизайна как вида проектной деятельности; возрастающей ответственностью проектировщиков перед социумом; технологизацией мышления современных дизайнеров, ослаблением гуманистической составляющей проектов в пользу их коммерческого успеха. Современному дизайнеру необходимо быть носителем нового типа культуры, нового мировоззрения, а это требует включения в образовательный процесс заданий, связанных с саморефлексией, выработкой системы нравственно-эстетических ценностей, познанием себя как творца.